

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 3.1 Gambaran Umum Aplikasi.....                   | 16 |
| Gambar 3.2 Flowchart Perancangan Sistem Keseluruhan..... | 17 |
| Gambar 3.3 Proses Pembuatan Marker & Objek 3D.....       | 18 |
| Gambar 3.4 Desain Objek 3D pada Software Blender.....    | 19 |
| Gambar 3.5 Hasil Objek 3D Alat Musik Tradisional.....    | 20 |
| Gambar 3.6 Marker pada Aplikasi Corel Draw.....          | 21 |
| Gambar 3.7 Lisensi Marker.....                           | 22 |
| Gambar 3.8 Rating Marker pada Vuforia.....               | 23 |
| Gambar 3.9 Import unitypackage Marker.....               | 23 |
| Gambar 3.10 Flowchart Sistem Aplikasi.....               | 24 |
| Gambar 3.11 Use Case Diagram Sistem.....                 | 25 |
| Gambar 3.12 Diagram Activity.....                        | 26 |
| Gambar 3.13 Diagram Sequence Menu Mulai.....             | 27 |
| Gambar 3.14 Diagram Sequence Menu Info.....              | 28 |
| Gambar 3.15 Diagram Sequence Menu Pembuat.....           | 29 |
| Gambar 3.16 Diagram Sequence Menu Kuis.....              | 29 |
| Gambar 3.17 Diagram Sequence Menu Keluar.....            | 29 |
| Gambar 3.18 Merubah Texture Sprite (2D and UI).....      | 32 |
| Gambar 3.19 Membuat Canvas.....                          | 33 |
| Gambar 3.20 Membuat Animasi Pada Unity.....              | 33 |
| Gambar 3.21 Script Splash Screen.....                    | 34 |
| Gambar 3.22 Membuat Button.....                          | 34 |
| Gambar 3.23 Script Load-scene.....                       | 35 |
| Gambar 3.24 Membuat AR Camera.....                       | 36 |
| Gambar 3.25 Menambahkan Image Target.....                | 36 |
| Gambar 3.26 Menambahkan Objek 3D.....                    | 37 |
| Gambar 3.27 Identifikasi Marker.....                     | 37 |
| Gambar 3.28 Menganti Source Image.....                   | 38 |
| Gambar 3.29 Script Menyembunyikan Panel.....             | 38 |
| Gambar 3.30 Script Kuis.....                             | 40 |
| Gambar 3.31 Script Skor.....                             | 40 |

|   |    |
|---|----|
| Gambar 4.1 Hasil Akhir Aplikasi Augmented Reality.....    | 41 |
| Gambar 4.2 Hasil Perhitungan MOS manfaat Aplikasi AR..... | 49 |
| Gambar 4.3 Hasil Perhitungan MOS Fungsi Aplikasi AR.....  | 51 |